Saludos desde GRIM FANDANGO™

La tierra de los muertos

GUÍA DE VIAJE



MANUAL DE INSTRUCCIONES

LUCASARTS™



Conozca a manny.

Es elegante.

Es educado.

Está muerto.

Y... es

Su agente de viaje



¿Está preparado
para el Gran Viaje?

GRIM FANDANGO™

Itinerario del Viaje





Bienvenido a la Tierra de los Muertos

La Tierra de los Muertos en *Grim Fandango™* es una mezcla de imágenes de dibujo Azteca y Maya, folklore mejicano, y género negro de los años 1930, 40 y 50. Para aquellos que no lo sepan, el género negro es un tipo de cine caracterizado por curtidos detectives, tipos duros, peligrosas mujeres, pistolones, coches rápidos, terrenos laberínticos, y diálogo conciso. Los hombres llevan grandes sombreros, y todo el mundo fuma* y bebe un montón.

La Tierra de los Muertos, según las creencias Aztecas, era un lugar real en el que las almas de los muertos viajaban durante cuatro años hasta encontrar el noveno submundo, su residencia final. Para ayudar a las almas en la realización de su largo viaje, los muertos eran enterrados con dinero, alimentos e incluso perros.



El folklore mejicano incorporó buen humor y festividad a estas creencias celebrando todos los años días especiales, en los que los muertos regresaban como invitados de honor para visitar a sus seres queridos. Durante las fiestas anuales, se fabricaban muñecos de esqueletos de cartón piedra vestidos con los trajes tradicionales contemporáneos. Nuestro héroe, Manny, y el resto de habitantes de La Tierra de los Muertos de *Grim Fandango*, están copiados de estos coloridos esqueletos, llamados cadaveras.

¿Y qué pasa con Manny? Bien, él no es exactamente lo que se llama un duro, ha llevado una vida no muy perfecta y está tratando de saldar su "deuda" ayudando en el Departamento de la muerte. Su trabajo consiste en desempeñar el papel de agente de viaje, recogiendo almas de la Tierra de los Vivos (se conoce como "siega", debido a que el Departamento de la muerte facilita guadañas a sus agentes), y vendiéndoles el mejor paquete de viaje posible para conducirlos a través de La Tierra de los Muertos.

Las cosas no le van bien a Manny, y todo por culpa de una dama. Tiene que encontrar el camino para detener a los que han convertido esta segunda vida en un juego cruel, de manera que las buenas almas puedan descansar en paz en alguna parte.

* Para aquellos que se sientan molestos por lo mucho que se fuma en Grim Fandango, tenemos dos razones: 1) Deseamos ajustarnos a la auténtica atmósfera del género negro, y 2) Todos los participantes del juego que fuman están MUERTOS. Piénselo.

¡Dispone de Emocionantes Paquetes de Viaje!

¡VIAJE A ESTOS Y OTROS EXÓTICOS LUGARES DE LA LOCALIDAD!

Su paquete de viaje de *Grim Fandango* incluye pasaje en coche, embarcación, o tren, a 90 fascinantes destinos, así que prepárese para disfrutar de su excursión de cuatro años a través de la Tierra de los Muertos.

La Calabaza

La puerta a la Tierra de los Muertos. Su primera parada en el viaje de cuatro años. La feria del Barrio de la Calabaza hará las delicias del anticuario, con su cantidad de mezclas de diseño de arte decorativo y Azteca. Aquí revisará con su consejero de viaje del Departamento de la muerte (DDM) los diversos paquetes de viaje disponibles para hacer su viaje más rápido.



EL DÍA DE LA FERIA DE LOS MUERTOS EN EL BARRIO DE LA CALABAZA

Y durante la semana de la Feria, muchos de los muertos que no regresan del viaje de la Tierra de los Vivos van al Barrio de la Calabaza por nuestro Festival callejero lleno de colorido, con los globos de piñata gigantes y simpáticos vendedores… ¡no deje de traer los angelitos!



¡Todos a bordo del número 9!

El Bosque Petrífícado

Antiguamente el único lugar en la agenda del viajero, el Bosque petrificado sólo se recomienda actualmente al valiente y duro aventurero. Pese a la atracción de la desolada belleza de este país de las

maravillas natural, el DDM debe advertir a los viajeros que traten de evitarlo en su conjunto o, si es absolutamente necesario, atravesarlo solamente en compañía de un guía experimentado. Aquí la vida salvaje resulta un peligro potencial. Vigile los signos que apuntan al comienzo.

Rubacava

La Ciudad que Nunca muere. Cuando llega la vida nocturna, nada puede igualarse con Rubacava. Aquí vienen a pasar la noche los viajeros de toda la Tierra de los Muertos antes de embarcar al fin del mundo en los famosos cruceros de lujo de la línea Mañana Nada del DDM. Quizá querrá apostar en los famosos Prados del Felino, o simplemente disfrutar de alguna “improvisada” poesía en el Ataúd Triste un lugar de vanguardia. Todo lo que le guste está esperándole en Rubacava.



EL BOSQUE PETRIFICADO

Y cuando esté preparado para subir a bordo, su barco le estará esperando en perfecto orden, gracias a las Abejas que provienen del mar que baña Rubacava, la compañía que nunca hace huelga.



ASPECTO NOCTURNO DE RUBACAVA



EL ATAÚD TRISTE, INSTANTÁNEA DE RUBACAVA

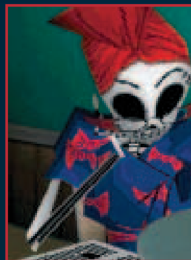
Conozca a sus Compañeros de Viaje

Manny Calavera



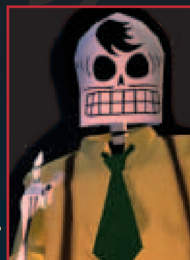
Es el personaje que va a representar a lo largo de *Grim Fandango.* Es un tipo profesional que sirve en La Tierra de los Muertos como trabajador del Departamento de la muerte. Manny es una especie de agente de viaje que puede preparar un transporte de lujo al noveno submundo a todos aquellos que hayan vivido unas vidas virtuosas. Por desgracia, últimamente parece que todos sus clientes son perdedores, lo que le supone no cobrar comisiones y no estar seguro en su trabajo. Está empezando a sospechar que se está tramando algún trabajo sucio en el Departamento de la muerte. ¿Quién lo hace para Manny? ¿Por qué no puede tener buenos clientes?

Eva



Se trata de la secretaria del jefe de Manny, Don Copal. Eva es una chica sensible que siente lástima por Manny, pero que está ansiosa por conservar su nuevo empleo. Sin embargo, hay algo más en ella de lo que parece a simple vista, y puede trabajar para alguna otra persona. ¿Quién es el hombre secreto en la vida de Eva? ¿Qué trabajo sucio hace para Don Copal?

Don Copal



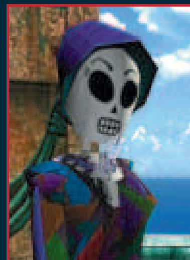
Es el jefe de Manny, carente de escrúpulos. Se podría decir que hace un infierno de la existencia de Manny, si no fuera porque éste no está vivo. Siempre veremos a Don Copal chillando a Manny. ¿Es que Don Copal tiene alguna cuenta pendiente con Manny?

Domíno Hurley

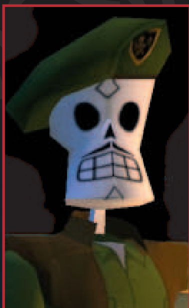


El rival de Manny, el viajante que parece conseguir todas las buenas almas. ¿Cuál es su relación intima con Don Copal? ¿Cuál es el secreto de su éxito?

Mercedes Colomar (Meche)



La misteriosa mujer que irrumpe en la oficina de Manny como un soplo de primavera, pero que le pone mala cara. ¿Qué ocurrió con la eterna recompensa de Merche? ¿Dónde desaparece? ¿Tiene Manny alguna oportunidad con ella?

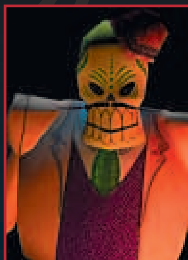


Salvador Límones

El líder revolucionario del movimiento clandestino La alianza de las Almas Perdidas. ¿Cuáles son sus planes secretos? ¿Cómo encaja Manny en sus proyectos?, y ¿qué significa su extraña obsesión por los huevos de paloma?

Héctor Lemans

¡Detrás de cada enemigo con el que se tiene que enfrentar Manny existe una oscura y siniestra figura criminal protegida por el jefe, Héctor Lemans! ¡Este despiadado monstruo está construyendo un imperio de avaricia y traición, pero está ideando un plan aún más oscuro que será un misterio hasta el mismo final!



Glottís

Conductor y compañero de Manny, Glottis es un enorme y grotesco monstruo del submundo, sin otra cosa que amor en su corazón. Amor a la conducción. Amor por los coches. Amor por cualquier cosa que tenga un motor que le haga moverse rápido. Se trata de un espíritu simple de La Tierra de los Muertos, convocado por la misma para darle una sola ocupación, conducir. O, para cambiar el aceite y ajustar las correas cuando no hay que conducir. *Advertencia:* No deje nunca que Glottis entre en una casa de juegos, porque no volverá a recuperarlo.

Inicio del Juego

INSTALACIÓN

1 Cierre todas las ventanas de su escritorio y salga de cualquier otra aplicación.
2 Introduzca el Disco A de *Grim Fandango* en la unidad CD-ROM.
3 Aparecerá la pantalla Instalación de *Grim Fandango*. Si no está activada la autoejecución y no aparece el Instalador del juego al insertar el CD-ROM en la unidad, necesitará abrir manualmente el Instalador. Para hacer esto: Pulse doblemente en el icono Mi PC, y doblemente en el icono del CD-ROM de la ventana que se abre. Haga doble clic en el archivo Grim.exe para abrir el Instalador. Tiene las siguientes opciones:



PANTALLA DE INSTALACIÓN

✶ **Instalación de *Grim Fandango*.** Instala el juego en su disco duro.
✶ **Análisis de su ordenador.** Compruebe si su ordenador cumple con los requisitos del sistema.
✶ **Léeme y Resolución de Problemas.** Se recomienda muy seriamente que vea la Guía **Léeme** y localización de fallos. **Léeme** contiene la actualización más reciente sobre la información del juego. La Guía de localización de fallos contiene las recomendaciones detalladas para localizar fallos en la instalación.
✶ **Salir a Windows.** Le devuelve a su escritorio.

4 Para instalar, haga clic en el botón Instalar *Grim Fandango*. Siga las instrucciones en pantalla.
5 A continuación, elija el destino de la instalación de Grim Fandango. El directorio predeterminado es: **c: Archivos de Programas\LucasArts\Grim.** Si desea instalarlo en otro lugar, especifique un nombre distinto de unidad o directorio.
6 Tendrá la opción de crear una serie de accesos directos. Esto le hará más fácil el lanzamiento del juego. Para desactivar cualquier acceso directo que no desee haga clic en su correspondiente casilla de verificación.
7 Instalar creará una Carpeta del Programa Grim Fandango para los iconos del mismo. Haga clic en Siguiente para elegir la predeterminada **(Menu\Inicio\Programas\LucasArts\Grim Fandango)**, o cree una nueva carpeta, o seleccione una ya existente, y luego haga clic en Siguiente.
8 Se le invitará a crear un acceso directo para su escritorio. También tendrá otra oportunidad de repasar el **Léeme**.
9 Si está utilizando un Joystick, le recomendamos calibrarlo ahora, antes de jugar.

10 Si el programa se ha instalado correctamente, verá la pantalla de Instalación completa.
11 Después de instalar el programa se le invitará a instalar *DirectX 6.0* necesario para ejecutar el juego. Si se detecta en su sistema *DirectX 6.0* (o una versión posterior), la casilla de verificación para la instalación permanecerá vacía, y no necesitará instalar *DirectX*. Para completar la instalación haga clic en Terminar.
12 Ya está listo para jugar *Grim Fandango*.

SI TIENE PROBLEMAS CON LA INSTALACIÓN

Si tiene algún problema durante la instalación del juego, consulte la **Guía de localización de fallos** para las recomendaciones detalladas.

Para acceder a la Guía de localización de fallos:
1 Inserte el disco y haga doble clic en el icono Mi PC.
2 En la ventana que se abre, haga doble clic en el icono de su unidad CD-ROM. Esto abre el Instalador. Para abrir éste también puede necesitar hacer doble clic en el archivo Grim.exe.
3 Desde el Instalador, haga clic en **Léeme** y localización de fallos, y luego en la Guía de localización de fallos..



Ejecución del Juego

1 Para ejecutar el juego, introduzca el disco A de Grim Fandango en su unidad CD-ROM. Si está activada la autoejecución, aparecerá automáticamente el lanzador del juego.
if Autoplay is active.

2 Si está desactivada la autoejecución, busque el directorio Grim Fandango en su disco duro y haga doble clic en el icono de la aplicación del mismo, o doble clic en el icono CD-ROM de Mi PC y luego en el archivo **Grim.exe.** Este Lanzador aparece siempre que se inserta el disco de Grim Fandango, cuando se hace doble clic en el icono CD-ROM, o cuando se selecciona el acceso directo a Grim Fandango en el menú Inicio, o cuando se hace doble clic en el archivo Grim.exe.

3 Para ejecutar el juego, Seleccione Grim Fandango en el Lanzador.



PANTALLA DEL LANZADOR

EL LANZADOR

El lanzador de Grim Fandango tiene las siguientes opciones:

- **Jugar Grim Fandango.** Este botón lanza el juego
- **Continuar la Última Partida Guardada.** Si ha guardado un juego anteriormente, haga clic aquí para reanudarlo.
- **Léeme y Localización de fallos.** Le recomendamos muy seriamente abrir Léeme para ver la más reciente información sobre el juego. Para una instalación detallada y recomendaciones en caso de fallos, vea la **Guía de localización de fallos.** Desde este menú también puede ver el Acuerdo de Licencia del software.
- **Otras Opciones.** Aquí puede analizar su ordenador para comprobar si cumple con los requisitos del sistema, volver a instalar DirectX 6.0, o calibrar el Joystick. Desde este menú, también puede desinstalar el juego.
- **Salir a Windows.** Le devuelve a su escritorio.

Jugando

MOVIMIENTO

A diferencia de otros juegos de aventura de LucasArts, Grim Fandango no utiliza el ratón para el movimiento. Puede controlar a Manny usando las teclas de flecha de su teclado, su joystick, o su gamepad. Para los comandos de tecla y recomendaciones de teclado, vea las páginas 19-21.

Puede utilizar el juego desde dos perspectivas: En Relación a la cámara y en Relación al personaje.

En el **Modo Relativo al personaje,** puede mover a Manny como si usted fuera él mismo, desde su punto de vista. Generalmente éste es el modo que mejor funciona para las personas que utilizan el teclado.

En el modo Relativo a la cámara, se mueve respecto a la misma. Este modo funciona mejor con un joystick o gamepad. El modo que prefiera depende de su costumbre en el uso de otros videojuegos.

Al comienzo del juego, Manny está configurado para moverse en el **Modo relativo al personaje.**

✷ Para ir hacia adelante (no importa hacia dónde mire Manny), utilice la **Flecha arriba**, o mueva el joystick hacia arriba.

✷ Para ir hacia atrás, utilice **Flecha abajo**, o mueva el joystick hacia abajo.

✷ Para girar a Manny hacia la izquierda o la derecha, utilice las **Flechas izquierda o derecha,** o mueva el joystick a izquierda/derecha.

Si lo elige, puede cambiar al Modo relativo a la cámara presionando **Control M.**

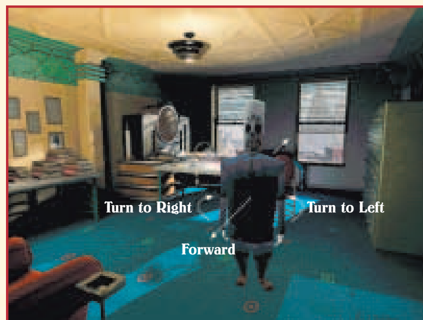
En este modo, Manny se mueve en relación a la cámara.

✷ **La Flecha arriba** (o movimiento del joystick hacia arriba) mueve a Manny hacia el norte, alejándose de la cámara.

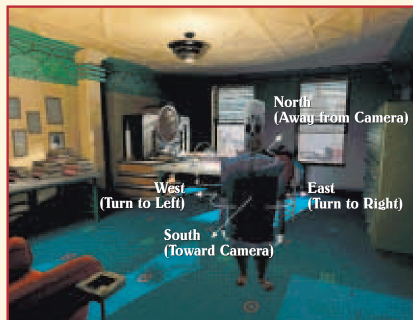
✷ **La Flecha abajo** (o movimiento del joystick hacia abajo) le mueve hacia el sur, acercándolo a la cámara.

✷ **Las Flechas izquierda y derecha** (o movimiento del joystick a izda/dcha) le mueven hacia el este y el oeste, en ángulo recto con la línea de mira de la cámara. También puede mover a Manny diagonalmente, combinando dos teclas de flechas, o utilizando **1**, **3**, **7**, ó **9**, en el teclado numérico. También puede hacerlo utilizando de la misma forma el joystick o gamepad.

En el **Modo relativo a la Cámara**, no existe movimiento hacia atrás, y cada vez que cambia el ángulo de la cámara hay una buena probabilidad de que tenga que volver a orientar su movimiento. En otras palabras, si Manny se está alejando de la cámara hacia el norte de un largo vestíbulo, y cambia el ángulo de la cámara de manera que camine al sur hacia la cámara, tendrá que cambiar de la **Flecha arriba** a la **Flecha abajo** si desea que



MODO RELATIVO AL PERSONAJE



MODO RELATIVO A LA CÁMARA

Manny se mantenga andando en la misma dirección. Presionando **Control M** puede alternar los dos modos, hacia atrás y hacia adelante.



CÁMARA RELATIVA AL NORTE



CÁMARA RELATIVA AL SUR

Movimiento del Vehículo

Ocasionalmente, a medida que Manny viaja a través de La Tierra de los Muertos, puede utilizar algunos vehículos especiales que funcionan de manera diferente. En estos casos, mueva los vehículos según las reglas Relativas al personaje (**Arriba** para moverse hacia adelante, **Abajo**, para moverse hacia atrás, e **Izquierda y Derecha** para pivotar).
Los vehículos pueden estar en una pista que solamente permite el movimiento en dos direcciones.

Para levantar y bajar la grúa, utilice las teclas Flecha arriba y Flecha abajo. En cuanto Manny deje de utilizar estos vehículos, volverá a su anterior modo de movimiento.

LA INTERFAZ

La Interfaz en un juego de aventuras es el medio por el que se comunica con el personaje que desempeña, la forma en la que consigue que éste haga lo que usted desea. En *Grim Fandango*, la Interfaz es invisible; esencialmente, su Interfaz es el propio Manny.



MANNY ES LA INTERFAZ

Cuando comienza el juego, Manny está esperando en su escritorio. Utilizando las teclas de flecha, hágalo andar hasta colocarlo frente al montón de libros que hay a la derecha de la mesa. Ahora, gírelo un poco a la izquierda y luego hacia abajo para que mire a los libros.



MANNY OBSERVA OBJETOS INTERESANTE

Se dará cuenta de que la cabeza de Manny se baja cuando está directamente frente a los libros, y vuelve arriba cuando gira para regresar. Cuando Manny se interesa por algo, moverá su cabeza en aquella dirección: hacia arriba, si está por encima de él, y hacia abajo, si está por debajo.

Asegúrese de que Manny está mirando a los libros con su cabeza hacia abajo, y entonces presione la tecla 5 de su teclado numérico. Esta tecla es la de "Mirar a", o "Examinar". Ahora Manny puede contar algo acerca de los libros. Si le desplaza hacia abajo el extremo de la mesa, la cabeza de Manny se bajará para ver el mazo de cartas.
Si vuelve a presionar 5, mirará al mazo de cartas. Si presiona la tecla **Intro** (que es como utiliza un elemento) o la tecla (que es como recoge un elemento), recogerá el mazo de cartas y lo guardará. Presione para poner la cartas en el Inventario. Ahora el mazo de cartas forma parte del Inventario de Manny.

Si presiona el **0** en su teclado numérico, tendrá acceso al Inventario de Manny, y éste agarrará su guadaña. Presiona el **6** en su teclado numérico y sacará el siguiente elemento del Inventario, que debe ser el mazo de cartas.



MIRA A LAS CARTAS

Si presiona el **4** en su teclado numérico recorrerá su Inventario en orden inverso, y agarrará de nuevo su guadaña. Al presionar la tecla pondrá el elemento en la mano de Manny. Si presiona de nuevo devolverá el elemento del Inventario al abrigo de Manny. También puede tener acceso a los elementos del Inventario sin ir al mismo, utilizando las teclas numéricas **1 - 0** de su teclado.

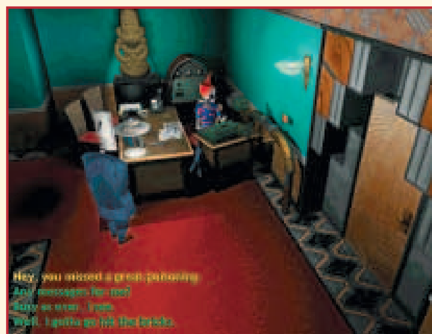
Para salir del inventario, presione **ESC**. Mientras esté en el Inventario podrá mirar sus elementos, o mientras los tenga en su mano. Si desea utilizar un elemento del Inventario con una persona u objeto que esté en la pantalla, póngalo primero en la mano de Manny, y luego muévalo hasta que él "se dé cuenta" de la persona y objeto que quiere utilizar con el Inventario. Después, presione la tecla **Intro** para utilizar el objeto.

(Para los jugadores con experiencia en juegos de aventuras, observe que en *Grim Fandango* no hay manera de combinar elementos del Inventario).

CONVERSACIÓN

Si desea que Manny hable con otro personaje, muévale alrededor hasta que su cabeza se mueva para "darse cuenta" del mismo, y luego utilice la tecla Intro para iniciar la conversación. (Esto puede necesitar un poco de práctica. Si Manny recoge un objeto, o dice una línea que no parece ser de conversación, puede muy bien estar mirando a un objeto, en lugar de la persona con la que desea que hable. Muévalo un poquito, y pruebe de nuevo).

Con frecuencia, el comienzo de una conversación con alguien le dará una serie de posibilidades de diálogo. Se puede deslizar arriba y abajo de éstas utilizando las **Flechas Arriba** y **Abajo**. Cuando encuentre una frase que desea que diga Manny, utilice la tecla **Intro** para seleccionarla.

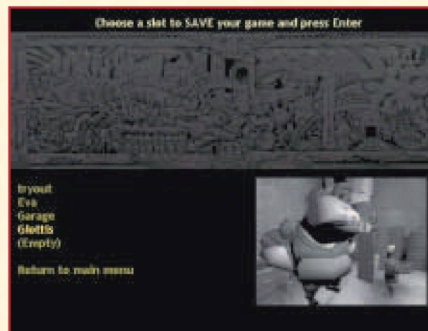


POSIBILIDADES DE DIÁLOGO

GUARDAR Y CARGAR LOS JUEGOS

Guardar

Para guardar un juego, presione la tecla de función **F1** para abrir el Menú principal. En la lista, seleccione Guardar juego para llegar a la pantalla del mismo nombre.



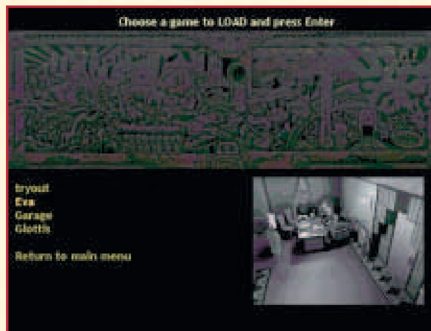
PANTALLA GUARDAR EL JUEGO

Resalte la palabra (Vacía) en la pantalla y presione **Intro** para obtener un cursor parpadeando. Escriba un nombre para el juego y presione **Intro** para guardarlo. El nombre de su juego guardado aparecerá en la lista, y también se guardará una imagen seleccionable de dónde está en el juego.



PANTALLA BORRAR EL JUEGO GUARDADO

Seleccionando la pantalla Borrar juego guardado, en el Menú principal, puede borrarlo. Seleccione el nombre del juego que desea borrar de la lista y presione **Intro** para hacerlo.



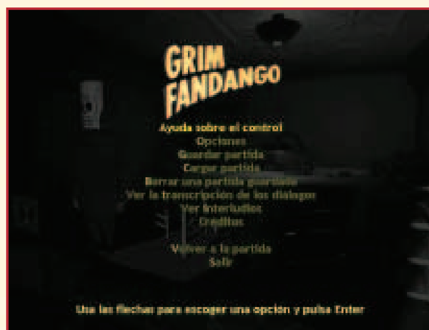
PANTALLA CARGAR EL JUEGO

Cargar

Para cargar un juego guardado, presione la tecla de función F1 para abrir el Menú principal, y luego seleccione Cargar juego. Elija un juego guardado en la lista y presione **Intro**.

PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

Desde la pantalla del Menú principal puede



PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

ajustar diversos parámetros del juego. Para acceder a esta pantalla presione la tecla de función **F1.**

Obtendrá las siguientes posibilidades:

* **Ayuda de control.** Selecciona el acceso a tres pantallas distintas, una lista completa de los comandos del teclado, todos los parámetros predeterminados para el joystick o gamepad, y los comandos de tecla del Inventario. Utilice la **Flecha derecha** para moverse a través de las tres pantallas y presione Intro para volver al Menú principal.
* **Opciones.** Seleccione para ajustar diversas opciones. Para cambiarlas, use las **Flechas izda** y **dcha**. Para detalles sobre las Opciones, vea la página 18.
* **Guardar juego**. Seleccione para guardar su juego. Para detalles sobre Cargar y Guardar, vea la página 16.
* **Cargar juego**. Elija un nombre guardado en la lista y presione Intro para cargarlo. Para detalles sobre Cargar y Guardar, vea la página 16.
* **Borrar juego guardado**. Elija el nombre del juego guardado en la lista y presione Intro para eliminarlo. Para más detalles, vea la página xx.
* **Ver transcripción de diálogo.** Ponga esto en opción Sí/No para almacenar el diálogo que elige durante el juego en una transcripción a la que puede volver y leer. Obtenga la transcripción del diálogo en el Menú principal (presione la tecla de función F1 y luego seleccione Ver transcripción de diálogo) o en la pantalla Opciones, seleccionando la de transcripción de diálogo. También puede leer la transcripción desde fuera del juego, abriendo el archivo **grimdialog.htm**, utilizando cualquier navegador estándar. Cada juego guardado también conserva una transcripción paralela del diálogo, que se llama **grimlog.htm.**

✷ **Ver interludios.** Esto le permite ver cortes de escenas que ha visto previamente durante el juego. Para elegir el corte de una escena, utilice las teclas de **flecha** y presione **Intro** para reproducirla.
✷ **Créditos.** Vea una lista de los creadores de Grim Fandango.
✷ **Volver a la partida.** Sale del Menú principal para regresar al juego.
✷ **Abandonar.** Abandona el juego. Utilice las teclas de **Flecha** para seleccionar **Sí** o **No**, y luego presione Intro.

PANTALLA DE OPCIONES

Acceda a la pantalla Opciones presionando la tecla de función F1 para obtener el Menú principal y seleccionando Opciones.
Dispone de las siguientes posibilidades:
✷ **Música, Efectos sonoros y Volumen de voz.** Para ajustar los deslizadores arriba o abajo, utilice las Flechas dcha e izda.
✷ **Modo de texto.** Seleccione el diálogo que se va a ver y escuchar durante el juego: sólo texto, sólo voz o texto y voz juntos.



PANTALLA DE OPCIONES

✷ **Velocidad del texto.** Utilice el deslizador para ajustar la longitud del texto que va a aparecer en la pantalla.
✷ **Transcripción de diálogo.** Utilice esta característica para ver una lista de todas las líneas de diálogo que ha elegido. Para detalles, vea la página 17.
✷ **Voces y Efectos de Sonido.** Alterne sí/no en esta característica para activar/desactivar el procesador de los efectos de voz que crea voces más realistas. Si está obteniendo un rendimiento pobre, pruebe a ponerlos off.
✷ **Modo de movimiento.** Elija la orientación de su movimiento por el juego: Relativo al personaje (predeterminado) o Relativo a la cámara. Para más detalles sobre ambos modos, vea la página 12.
✷ **Joystick/gamepad.** Si posee uno de estos dispositivos, seleccione Activar.
✷ **Brillo.** Para ajustar el deslizador del brillo de la pantalla, utilice las Flechas izda y dcha.
✷ **Aceleración del hardware de tres dimensiones.** Si su máquina tiene un acelerador 3D active esta opción o póngala en opción no para volver al modo normal. Si tiene una sola tarjeta de 3D, esta opción la seleccionará. Si dispone de más de una tarjeta 3D y le gustaría seleccionar la que va a utilizar Direct3D, en la pantalla de Opciones seleccione Parámetros avanzados de hardware de 3D.
✷ **Parámetros avanzados de hardware de 3D.**

- *Elija un dispositivo de visualización:* si desea utilizar su tarjeta de vídeo de 2D/3D, elija Controlador principal de visualización; si posee una tarjeta de vídeo basada en 3Dfx, elija el controlador 3Dfx. El nombre de la posibilidad variará según su tarjeta.

- *Elija el modo soportado:* los modos que

se muestran cambiarán dependiendo del dispositivo de visualización elegido. Si elige el Controlador principal de visualización y su tarjeta de vídeo es de 3D, puede elegir tanto Software como Direct3D. Si su tarjeta principal de vídeo no es 3D, solamente podrá elegir Software. Si elige el controlador 3Dfx, solamente podrá seleccionar Direct3D. Direct3D proporciona texturas y personajes más suaves, y acelera ligeramente el rendimiento del juego.



MANNY EN ALTAMAR

Recomendaciones para LA UTILIZACIÓN DEL TECLADO

Si está utilizando un teclado, el juego ha sido pensado para que pueda jugar complemente con su mando derecha en el teclado numérico. Utilice su mano derecha para pulsar las teclas de **Flecha** del teclado numérico para el movimiento de Manny, la tecla   del mismo para recoger los elementos, la tecla **Intro** del mismo para utilizarlos, la tecla **Supr** del mismo para saltarse el diálogo o cambiar la dirección de la atención de Manny, y la tecla **Ins** del mismo para acceder al inventario. Utilice la **Flecha Arriba** del teclado numérico (dele dos golpecitos y luego manténgala pulsada) para hacer que corra Manny.

Si no dispone de un teclado numérico o si desea dar un descanso a su mano derecha, pruebe la alternativa, el método a dos manos: su mano derecha pulsa las teclas de **Flecha** normales para el movimiento, y su mano izquierda utiliza las teclas **A**, **S**, **D**, y **W**, para “Recoger”, “Examinar”, “Acceder al inventario”, y “Utilizar”, respectivamente, Utilice la tecla Mayús para hacer que corra Manny.

Controles del teclado

Como puede observar, algunas teclas se especifican como de teclado o teclado numérico.



Alterna el modo de movimiento.
Alterna entre Relativo al personaje y relativo a la cámara.

✷ Modo relativo al personaje



(Teclado numérica)

Movimiento hacia adelante



(Teclado numérica)

Giro a la Izquierda



(Teclado numérica)

Giro a la Derecha



(Teclado numérica)

Movimiento hacia atrás

✷ Modo relativo a la cámara







(Teclado numérica)

Mueve a Manny en 8 direcciones con las teclas de movimiento



+ Tecla de movimiento

Mayusculas

Correr



Golpear dos veces y mantener para correr



Levantar y bajar la cabeza



(Teclado numérica)

Examinar el elemento



(Teclado numérica)

Recoger/Soltar el elemento agarrado



(Teclado numérica)

Utilizar elemento/Hablar o salir del Elemento recogido en el Inventario



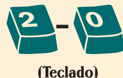
(Teclado numérica)

Abrir Inventario/ Salir Inventario



(Teclado)

Coger o sostener la guadaña



(Teclado)

Coger o sostener en el Inventarío los elementos en el orden de recogída



(Teclado)

Ver elemento anterío del Inventarío



(Teclado)

Ver el síguíente elemento del Inventarío



Desplazarse por los elementos del Inventarío Abíerto



Desplazarse por las Líneas de Díálogo



Seleccíonar línea de Díálogo



Alternar Modo de Hablar

Alterna entre modo de Hablar, modo de Texto o ambos modos juntos.



Ajusta el nível de Bríllo



Alterna Joystíck/ Gamepad

Cambia entre Joystick y Gamepad en opción Sí/No



Salta escena del corte/Sale del Inventarío sín elemento



Hace una pausa en el juego



Ir al Menú Príncípal



(Teclado numérica)

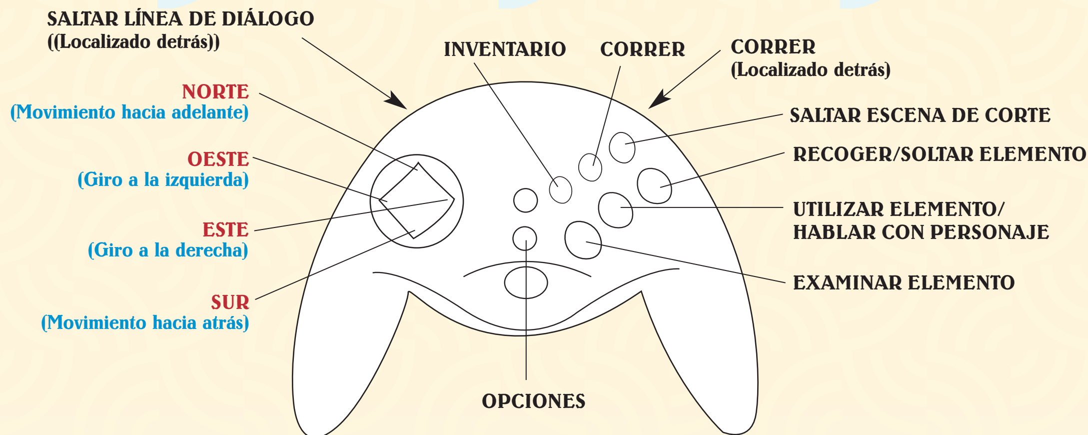
Saltar la Línea de Díálogo

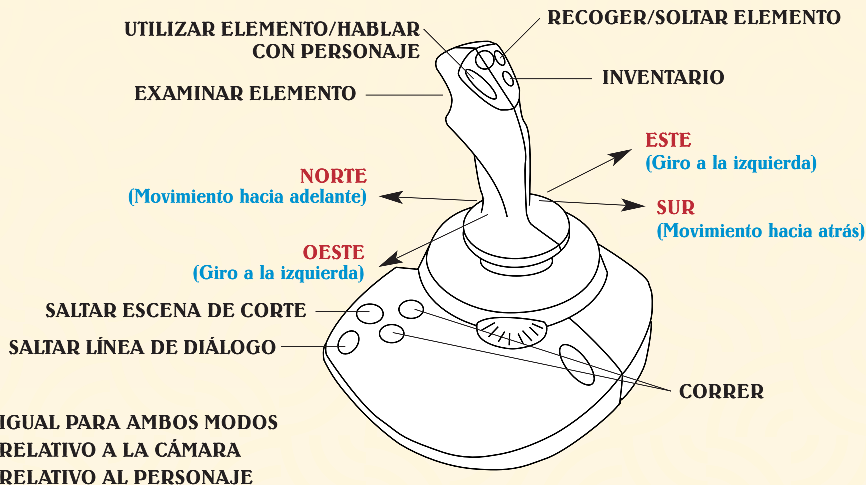
Durante la conversación, esto la acelerará. En otro caso, esta tecla moverá alrededor la cabeza de Manny para mirar a objetos diferentes.



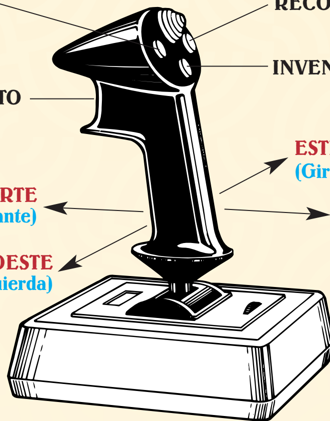
Abandonar el Juego

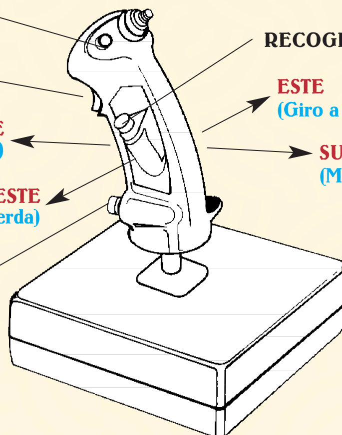
Controles de Joystick y Gamepad





IGUAL PARA AMBOS MODOS
RELATIVO A LA CÁMARA
RELATIVO AL PERSONAJE

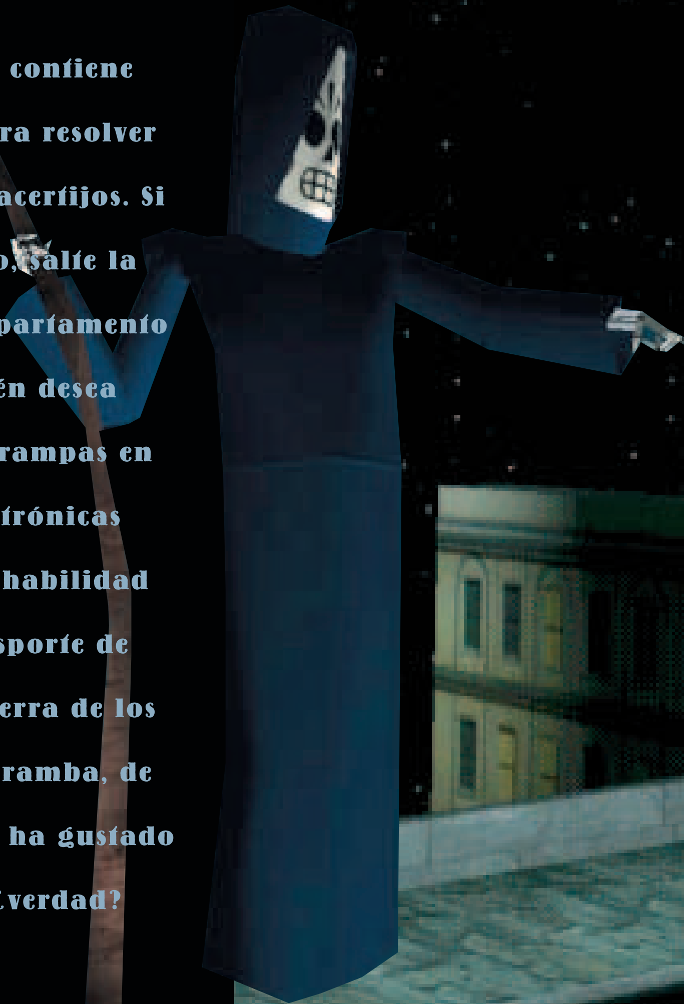

UTILIZAR ELEMENTO/HABLAR CON EL PERSONAJE
RECOGER/SOLTAR ELEMENTO
INVENTARIO
EXAMINAR ELEMENTO
ESTE
(Giro a la derecha)
NORTE
(Movimiento hacia adelante)
SUR
(Movimiento hacia atrás)
OESTE
(Giro a la izquierda)


UTILIZAR ELEMENTO/HABLAR CON EL PERSONAJE
RECOGER/SOLTAR ELEMENTO
EXAMINAR ELEMENTO
ESTE
(Giro a la derecha)
NORTE
(Movimiento hacia adelante)
SUR
(Movimiento hacia atrás)
OESTE
(Giro a la izquierda)
INVENTARIO


N
W
E
S

¡ADVERTENCIA!

La siguiente sección contiene auténticos consejos para resolver el primer conjunto de acertijos. Si desea ser sorprendido, salte la próxima sección. El Departamento de la muerte también desea advertirle de que las trampas en las recreaciones electrónicas pueden perjudicar su habilidad para conseguir transporte de primera clase en La Tierra de los Muertos... pero, qué caramba, de todos modos siempre le ha gustado dar un buen paseo ¿verdad?



Recorrido del Primer Acertijo

ABANDONAR

Para abandonar el juego, presione la combinación de teclas **Alt** + **X**. Utiliza la tecla Flecha izda para resaltar Sí, o presione en S, y luego pulse **Intro**.

He aquí a Manny en su despacho, preparado para otro aburrido día en La Tierra de los Muertos... que poco sabe que su vida eterna va a experimentar un cambio radical.



Utilice las teclas de Flechas para llevarle a aquella mesa bajo los cuadros, y luego la tecla para recoger el mazo de cartas que hay en la izquierda de la mesa. (Si ya jugó a través de la sección anterior de Interfaz, Manny puede tener ya el mazo de cartas). Presione la tecla del teclado numérico para poner las cartas en el bolsillo de la chaqueta de Manny.

Ahora, llévelo a la parte posterior de la oficina (cerca de las ventanas). Verá el tubo de su mensaje con la banderita roja del mismo. Presione la tecla **Intro** para que utilice el tubo y leerá un mensaje de su jefe, Don Copal, diciéndole que se dé prisa por un envenenamiento. (El trabajo de Manny consiste en recoger las



almas recién salidas de La Tierra de los Vivos y ofrecerles los mejores planes de viaje posibles a través de La Tierra de los Muertos... dependiendo de lo buenos que hayan sido en vida).

De manera que, saque a Manny de su oficina y atraviese el vestíbulo para que salga a ganarse un cliente.



Pero primero, probablemente no debiera temer consultar con Eva, la secretaria del jefe de Manny. Ella lo sabe todo. Colóquelo cerca de Eva para que “se dé cuenta” de ella, y luego presione la tecla **U** o **Intro** para hacerle un pregunta.

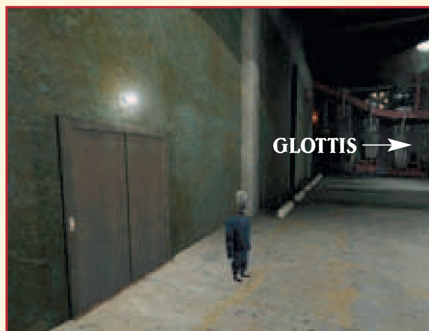
Consúltele sobre el envenenamiento resaltando las posibilidades de diálogo con las teclas **Flecha arriba** y **Flecha abajo**, y utilizando la tecla Intro para seleccionar una línea. Cuando ella mencione al conductor de Manny, pregúntele sobre el mismo y obtendrá toda la información que necesita.



Ahora necesitamos llevar a Manny al garaje, de manera que le llevamos al primer ascensor de la izquierda... no necesita pulsar el botón, limítese a llevarlo allí.



Muy bien, Manny ya está en el garaje, pero parece que se estropeó el último coche y el conductor de Manny no aparece por ninguna parte. Puede que tenga que ir a hablar con Glottis, el jefe del garaje... está en la cabina de la esquina del fondo de la izquierda.



Después de que Manny se presente a Glottis, recoja siempre la primera línea de diálogo hasta que Glottis diga que es demasiado grande... a lo que Manny debe responder que los coches son demasiado pequeños. Esto le proporcionará a Manny una orden de reparación para que la firme su jefe.



Por desgracia, si hace que Manny lo compruebe con Eva, ella le dirá que su jefe no

firma nada en este momento. Manny es un buen vendedor, sin embargo, y es probable que pudiera convencer a su jefe si fuera capaz de entrar en su oficina. De manera que veamos si existe alguna otra forma de entrar allí... como introducirse por una ventana.

Envíe a Manny abajo en el otro ascensor que va hasta el nivel de la calle.



Entonces hágale salir al exterior por la puerta del final del vestíbulo.



Ahora Manny está en las escaleras del edificio de su despacho. Hágale bajar los escalones y que pasee por la acera de la derecha. Guau, es el Día del Festival de los muertos. Parece interesante, pero ahora Manny no tiene tiempo: necesitamos llegar al jefe para que firme la orden de reparación.

De modo que lleve a Manny por aquella callejuela de la izquierda. Puede haber una salida de incendios o algo por lo que no pueda subir hasta la ventana del jefe. Bien, no parece muy prometedor, pero hágale correr (presione



las teclas **Mayús + Flecha)** todo el trayecto hasta el final del callejón. Allí podría haber



algo que se pudiera utilizar. Yupi, una cuerda hecha con nudos viejos.

MANNY EN EL DÍA DEL FESTIVAL DE LOS MUERTOS



Haga que Manny trepe por la cuerda (presione la tecla **Intro**) y vea dónde va.

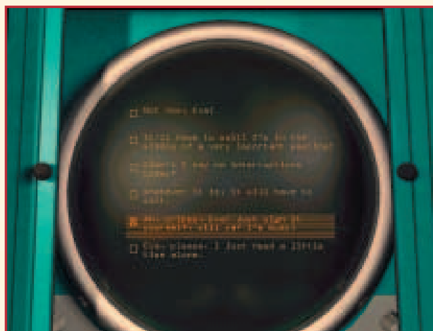


¡Bien! Se trata de un saliente en el lado derecho de la ventana de la oficina de Don Copal, el jefe de Manny, y no está en ella.

Manny sospecha que podría ser capaz de entrar sigilosamente y desenterrar algo sucio de su jefe para conseguir que firme aquella orden de reparación. Suba a Manny a través de la ventana para comprobarlo. ¡Ah! Su ordenador es exactamente igual que el de Manny. Haga que lo utilice Manny (tecla Intro) para ver lo que puede encontrar acerca de su jefe.



¡Oh! Tiene su ordenador conectado al contestador para dar la respuesta adecuada cuando quiere escabullirse. Podemos arreglar esto. Utilice su **Flecha abajo** para desplazarse a la siguiente de las cinco respuestas, la de que Eva firme por Don, y luego presione **Intro**.



Ahora saque a Manny por la ventana, baje por la cuerda, recorra la callejuela, suba los escalones, entre en el edificio, suba en el ascensor, y dele a Eva la orden de reparación.



Ella la firmará, y Manny se pondrá en camino a La Tierra de los Vivos.

Créditos

Jefe del proyecto
Tim Schafer

Dibujante jefe
Peter Tsacle

Programador jefe
Bret Mogilefsky

Dibujante de conceptos
Peter Chan

Música compuesta y dirigida por
Peter McConnell

Diseñadores asistentes
Peter Tsacle
Eric Ingerson
Bret Mogilefsky
Peter Chan

Jefe de producción
Lleslle Aclaro

Coordinador de producción
Linda Villalobos Grisanti

Programadores
Kevin Bruner
Chuck Jordan
Chris Purvis

Animación de personajes
Eric Ingerson
Mark Hamer
Chris Schultz
David Bogan
Vamberto Maduro
Chris Miles
Suzanne House
Simon Allen

Dibujantes de fondo
Paul Zinnes
Paul Topolos
John McLaughlin
Ralph Gerth
Adam Schnitzer
Gaurav Mathur

Dibujantes de textura
Japeth Pieper
Sara Simon

Técnicos de dibujo
Troy Molander
Albert Chen
Rebecca Perez
Josef Richardson
Lleslle Aclaro

Jefe de pre-producción
Casey Donahue Ackley

Producción de Música y Sonido

Ingeniería y mezclas de música por
Jeff Kliment

Producción de música adicional
Hans Christian Reumschüssel

Diseñador jefe de sonido
Jeff Kliment

Diseñadores de sonido
Nick Peck
Andy Martin
Julian Kwasneski
Clint Bajakian

Supervisión de producción de sonido
Michael Land
Jeff Kliment
Clint Bajakian

Proceso de voz
Clint Bajakian

Sistema musical iMUSE
Michael McMahon
Michael Land
Peter McConnell

Jefe del departamento de sonido
Michael Land

Coordinador del departamento de sonido
Kristen Becht

Producción de Voz

Productor/Director de Voz
Darragh O'Farrell

Editor Principal de Voz
Khris Brown

Editores de Voz
Coya Elliott
Will Beckman

Editor de Voz Asistente
Cindy Wong

Jefe del Depart. de Voz
Tamlynn Niglio

Coordinador de Producción de Voz
Peggy Bartlett

Voces grabadas en:
ScreenMusic Studios, Studio City, California

Ingeniero
Gordon Suffield

Ingeniero Asistente
Lisa Carlon

Créditos de Voz

Manuel Calavera
Tony Plana

Mercedes Colomar
Maria Canals

Glottis
Alan Blumenfeld

Hector LeMans
Jim Ward

Domino Hurley
Patrick Dollaghan

Olivia Ofrenda
Paula Killen

Salvador Limones
Sal Lopez

Eva
Rachel Reenstra

Payaso
Joe Nipote

Don Copal
Michael Sorich

Celso Flores
Peter Lurie

Bruno Martinez
Jack Angel

Raoul
Tom Kane

Maximino
Bill Capizzi

Nick Virago
Daragh O'Malley

Membrillo
Milton James

Dockmaster Velasco
Kay Kuter

Toto Santos
Morgan Hunter

Terry Malloy
Raphael Sbarge

Carla
Pamela Segall

Chief Bogen
Barry Dennen

Lupe
Terri Ivens

Bowlsley
Keith Szarabajka

Lola
Barbara Goodson

Pugsy
Pamela Segall

Bibi
Katie Leigh

Aitor
David Jeremiah

Chepito
Jack Angel

Técnico de reemplazo del tubo
Michael Sorich

Chowchilla Charlie
Joe Nipote

Alexi
David Jeremiah

Gunnar
Jim Ward

Slisko
Peter Lurie

Doug
Jim Ward

Camarero
Barry Dennen

Crupier
Kay Kuter

Large Hitman
Jack Angel

Skinny Hitman
Milton James

Primer mecánico Maya
Raphael Sbarge

Segundo mecánico Maya
Tom Kane

Portero
Tom Kane

Hombre Uniciclista
Keith Szarabajka

Primer matón
Barry Dennen

Mujer maquillada
David Jeremiah

Makeup Woman
Katie Leigh

Ensign Arnold
Raphael Sbarge

Marinero naranja
Jack Angel

Locutor de la Pista del Gato
Tom Kane

Control de Calidad

Probador jefe
Theresa O'Connor

Probadores de Control de Calidad
Karsten Agler
Deedee Anderson
Jo Ashburn
John Buzolich
Leland Chee
John Drake
Bhagavat Farmer
Derek Flippo
Brad Grantham
Catherine Haigler
Brent Jalipa
Jesse Moore
Steve McManus
Orion Nemeth
Alex Neuse
June Park
Jeff Sanders
Chris Snyder
Todd Stritter

Supervisor de compatibilidad
Chip Hinnenberg

Técnicos de compatibilidad
Lynn Taylor
Jim Davison
Doyle Gilstrap
Dan Mihoerck
Jason Lauborough
Charlie W. Smith
Darren Brown
Scott Tingley
Mark Cartwright

Supervisores de Control de Calidad
Dan Pettit
Dan Connors

Motor y Herramientas de representación
Ray Gresko
Robert Huebner
Che-Yuan Wang
Winston Wolff

Compresión de Vídeo Loco
Vince Lee

Lanzador/instalador
Nolan Erck
Darren Johnson

Rastreadores de 16 bit
Stephen Ash

Editor de nivel adaptado por:
Amit Shalev

Programadores adicionales
Amit Shalev
Hwei-Li Tsao
Mark Cooke
Aric Wilmunder

Mod. Adicional de 3D
Steve Chen
Kyle Balda
Greg Gladstone
Marc Benoit

Técnicos de dibujo adicionales
Jillian Moffett
C. Andrew Nelson

Escritores técnicos
Lynn Taylor
Chip Hinnenberg

Diosas en llamas
Wendy "Cupcake" Kaplan
Kellie "Twinky" Walker

Producción Internacional

Jefe del Dept. de Localización
Carole Degoulet

Especialista de Desarrollo Internacional
Leon Susen

Jefe de Desarrollo Internacional
Gwen Musengwa
Aric Wilmunder

Probadores de Internacional
Matthew Azeveda
Dana Fong

Marketing

Jefe de Comercialización del Producto
Tom Byron

Jefe de Relaciones Públicas
Tom Sarris

Coordinador de Comercialización
Heather Twist
Josh Moore

Coordinador de Marketing
Anne Barson

Documentación

Manual
Jo Ashburn
Mollie Boero

Diseño del Manual
Patty Hill

Diseño del Paquete
Soo Hoo Design

Cuestiones de Empresa

Jeremy Salesin
Jocelyn Lamm

Apoyo del Producto

Jefe del Producto
Dan Gossett

Supervisor de Apoyo del Producto
Dave Harris

Supervisor de Línea de Asesoría
Tabitha Tosti

Agradecimientos Especiales

George Lucas

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

ACTIVISION SPAIN, SA

C/ Anabel Segura 7, segunda planta, oficina C

28108 Alcobendas

Madrid

Teléfono: 902 366 870

Fax: 91 367 74 57

Nuestro horario es de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

Coste de establecimiento de llamada 0,083 €. Coste de llamada por minuto de 0,067 €. Tanto el coste de establecimiento de llamada como el coste de llamada por minuto pueden estar sujetos a pequeñas variaciones dependiendo del operador de telefonía fija o móvil desde el que efectúe la llamada o según las ofertas que pueda tener contratadas con su proveedor de telefonía. Para cualquier duda, por favor, aconsejamos que consulte con su compañía habitual de telefonía, tanto fija como móvil.

Para ponerse en contacto con la Asistencia Técnica y Servicio al cliente en las áreas que no se muestran en la lista, llame a su distribuidor local o póngase en contacto con el servicio en línea de Activision. (Sólo se ofrece asistencia en línea en inglés).

Cómo Obtener la Información Requerida

Usuarios de Windows®95/Windows®98

1. Hacer clic con el botón derecho en **Mi PC**.
2. Clic con el botón izquierdo en **Propiedades**.
3. La pantalla de información general le dirá con detalle cuánta **RAM** tienes y la marca del CPU, por ejemplo Intel/Cyrix.

Nota: *Windows® 95 no siempre detecta correctamente el chip Cyrix y puede describirlo como si fuera un 486.*

4. Haga clic en el **Administrador de Dispositivos**.
5. Haga clic en el signo "+" en los dispositivos relevantes, es decir:
- Driver CD-ROM
- Adaptadores de Vídeo
- Controladores de Sonido, Vídeo y Juegos. Podrá ver entonces el fabricante de estos dispositivos.
6. La velocidad del CPU puede verse si arranca de nuevo el PC y mira hacia la izquierda superior izquierda de la pantalla. Debería ver una velocidad de reloj del CPU, por ejemplo 166 MHz. Ésta es la velocidad del procesador que necesita.
7. Puede buscar un driver de ratón DOS
- Hacer clic sobre "**Inicio**".
- Mover el puntero del ratón a "**Buscar**" y hacer clic sobre "**Archivos o Carpetas**"
- Maximizar la pantalla presionando sobre el símbolo cuadrado en la izquierda superior derecha de la ventana "Buscar".
- En la casilla "**Nombre**" escriba "**Mouse.exe**" primero y apriete la tecla **Intro**. (Asegúrese de que en la casilla "**Buscar en**" solo se ve "**(C:)**", que significa que empieza su búsqueda en el directorio raíz).
- Intente teclear "**Mouse.com**" si no aparece nada en la pantalla.
- Si alguno de estos archivos aparece en la lista escriba las líneas del ratón, por ejemplo, C: mouse mouse y los detalles que aparezcan en la columna "En carpeta" y en la columna "Nombre".
8. Hacer doble clic con el botón izquierdo en "**Mi PC**" y haga clic en el símbolo cuadrado para maximizar la pantalla.
9. Haga clic con el botón izquierdo en el icono de disco duro (C:) y esto le dirá cuánto espacio libre tiene en el disco y la cantidad de espacio de disco duro del sistema. Ahora cierre todas las ventanas.
10. Haga clic sobre "**Inicio**", muévase a "**Programas**" y entonces haga clic sobre "**MS-DOS**".
11. Una vez en MS-DOS teclee "**CD**" y después **INTRO**. Ahora teclee "**Type Autoexec.bat more**" y a continuación pulse **INTRO**. (Para conseguir el signo pulse la tecla **Alt Gr** más la tecla 1, a la izquierda del teclado). (N. del T: esto no es válido para el teclado español).

Para buscar la línea **CD ROM** busque una línea que contenga "**MSCDEX.EXE**". Apunte esta línea **exactamente** como está escrita.

Para buscar la línea de **Tarjeta de Sonido** busque una línea que haga referencia a "**Set sound**" y/o "**Set Blaster**". Anote la línea o línea(s) **exactamente** tal y como están escritas.

12. Siga el mismo procedimiento arriba detallado para el archivo **Config.sys.** Deberá buscar también detalles de las líneas de tarjeta de Sonido y de CD ROM.

Licencia del Software y Garantía Limitada

LEA ESTA LICENCIA CON ATENCIÓN ANTES DE INSTALAR O USAR EL SOFTWARE. AL INSTALAR O USAR EL SOFTWARE, USTED ACCEDE A SOMETERSE A LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA. SI USTED NO ESTÁ DE ACUERDO CON LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA, NO INSTALE O USE EL SOFTWARE; ELIMINE EL SOFTWARE Y TODOS SUS ARCHIVOS DEL ORDENADOR, Y DEVUELVA ESTE PAQUETE CON TODOS SUS CONTENIDOS AL PUNTO DE VENTA PARA RECUPERAR SU DINERO O CAMBIAR ESTE PRODUCTO POR OTRO, EN FUNCIÓN DE LA POLÍTICA DE CAMBIOS DE SU PROVEEDOR.

El programa informático, el diseño, la música, los materiales impresos, la documentación en línea o electrónica y el resto de componentes incluidos en este producto, así como todas las copias de dichos materiales susceptibles de ser modificados o actualizados (en conjunto, "el software") y sus derechos de copyright son propiedad de Activision, de sus entidades o divisiones afiliadas y de sus licenciadores (en conjunto, "Activision"). El software es licenciado (no vendido) de forma no exclusiva, y Activision o sus licenciadores poseen y controlan todos los derechos de copyright, secreto comercial, patente y el resto de derechos propietarios del software. Activision puede realizar mejoras o actualizaciones en el software en cualquier momento sin necesidad de comunicárselo a usted; Activision decidirá si le permitirá acceder a dichas mejoras o actualizaciones, que podrán producir cambios en el juego asociado con este software.

Siguiendo los términos y condiciones de este acuerdo, usted podrá usar el software únicamente con fines personales, instalando el software en un único ordenador y usándolo siguiendo las instrucciones de su documentación. Usted no podrá evitar o intentar evitar ninguna de las medidas tecnológicas del software o el medio diseñadas para impedir realizar copias o accesos de forma no autorizada.

Activision y, si corresponde, sus licenciadores, se reserva todos los derechos no otorgados específicamente en este acuerdo. Usted no podrá: (1) copiar el software en su totalidad en un disco duro u otro sistema de almacenamiento, salvo en casos relacionados con la instalación y el juego asociado con el software; usted debe ejecutar el software desde el disco versátil digital ("DVD") o el CD-ROM suministrado; (2) distribuir, alquilar, prestar o sublicenciar el software de forma parcial o total; (3) modificar el software o crear obras a partir de éste, excepto en los casos permitidos; (4) transmitir el software por una red, red telefónica o por cualquier medio electrónico o permitir el uso del software en una red de múltiples usuarios o de acceso remoto excepto en el caso de las partidas multijugador del software, realizadas en redes autorizadas por la documentación adjunta; (5) participar en búsquedas de partidas multijugador en redes no autorizadas; (6) diseñar o distribuir niveles no autorizados; (7) aplicar ingeniería inversa al software o, en definitiva, intentar reconstruir o descubrir códigos fuente ocultos, ideas, algoritmos, formatos de archivo, programaciones o interfaces de interoperabilidad del software bajo ningún concepto, salvo en los casos permitidos por la ley a pesar de que en el contrato se especifique lo contrario, y solo tras haber informado por escrito a Activision de sus propósitos; (8) eliminar, deshabilitar o evitar los avisos o etiquetas de propiedad incluidos en el software; (9) exportar o reexportar el software o cualquier copia o adaptación suya, violando así las leyes o regulaciones aplicables; o (10) explotar comercialmente el software, específicamente en un cibercafé, salón recreativo o cualquier sitio público sin haber obtenido antes una licencia diferente por parte de Activision o sus licenciadores, que podrán negarse a concederla o cobrar por ello.

Usted podrá transferir el software, pero únicamente si el destinatario accede a someterse a los términos y condiciones de este acuerdo. Si usted transfiere este software, deberá hacerlo incluyendo todos sus componentes y documentación, y borrar todas las copias de su equipo informático. Perderá todos los derechos que este acuerdo le concede en el mismo instante en que transfiera el software.

Activision garantiza al comprador original que el medio proporcionado con este software estará libre de defectos de fabricación bajo un uso normal únicamente durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra (reflejada en su recibo). Si el medio proporcionado con este software presenta algún defecto y el comprador original devuelve el medio a Activision siguiendo las instrucciones de este párrafo, Activision reemplazará el medio defectuoso: (a) sin realizar cargo alguno al comprador original, si el medio presenta defectos en el plazo de noventa (90) días posteriores a la fecha de compra o (b) a cambio de la cantidad de 9 £ por cada DVD o 6 £ por Compact Disc (“CD”), si el medio presenta defectos una vez expirado el plazo de noventa (90) días de garantía, siempre que la solicitud se realice en un plazo razonable con respecto a la fecha de compra, y que Activision siga distribuyendo comercialmente el DVD o CD. Para obtener un DVD o CD nuevo, envíe únicamente el DVD o CD defectuoso con franqueo pagado a Activision, junto con una prueba de compra, una descripción del defecto, su nombre y su dirección y un cheque de 6 £ por CD o de 9 £ por DVD a favor de Activision si el periodo de garantía ha expirado. Activision le enviará una copia nueva. En el caso de que el software ya no esté disponible, Activision se reserva el derecho a cambiarlo por un

producto similar de igual o superior valor. Esta garantía no tendrá valor y quedará anulada si el defecto es consecuencia de un uso improcedente o irresponsable del producto, o fruto del desgaste natural. Este acuerdo no obliga a Activision ni a sus licenciadores a ofrecer servicio técnico, mantenimiento, actualizaciones, modificaciones o nuevos lanzamientos.

Usted reconoce expresamente y accede a usar este software bajo su cuenta y riesgo. Excepto en el caso de la garantía de noventa (90) días mencionada en el párrafo anterior, el software y la documentación adjunta se ofrecen en una base "tal cual", y sin garantía de ningún tipo. ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES RENUNCIAN EXPRESAMENTE A CUALQUIER GARANTÍA, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO -DE FORMA NO EXHAUSTIVA- LAS GARANTÍAS EXPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, LA ADECUACIÓN A UN FIN ESPECÍFICO Y LA NO INFRACCIÓN. ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES NO GARANTIZAN QUE LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN ESTE SOFTWARE SATISFAGAN SUS EXPECTATIVAS, QUE LA OPERACIÓN DEL SOFTWARE NO ESTÉ LIBRE DE ERRORES O SE VEA INTERRUMPIDA, O QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE PUEDAN CORREGIRSE. USTED ASUME TODOS LOS RIESGOS DERIVADOS DEL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. USTED (Y NO ACTIVISION) CORRERÁ CON TODOS LOS GASTOS DE REPARACIÓN, MANTENIMIENTO O CORRECCIÓN. ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES TAMPOCO SE RESPONSABILIZARÁN DE CUALQUIER RETRASO, FALLO O CORTE DEL SISTEMA QUE PUEDAN AFECTAR TEMPORALMENTE AL JUEGO O A SU ACCESO. ALGUNAS JURISDICCIONES NO ACEPTAN LA EXCLUSIÓN DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO ES POSIBLE QUE ESTAS EXCLUSIONES NO LE AFECTEN.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA -INCLUYENDO NEGLIGENCIAS- ACTIVISION O SUS DIRECTIVOS, AGENTES, EMPLEADOS, LICENCIADORES, LICENCIATARIOS SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO SECUNDARIO, INDIRECTO, ESPECIAL O CONSECUENCIAL (INCLUYENDO DAÑOS POR PÉRDIDAS ECONÓMICAS, INTERRUPCIÓN DE NEGOCIOS, PÉRDIDA DE DATOS O DE INFORMACIÓN FINANCIERA, ETC.) RESULTANTE DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE SOFTWARE, INCLUYENDO -DE FORMA NO EXHAUSTIVA- DAÑOS A LA PROPIEDAD Y -HASTA EL EXTREMO PERMITIDO POR LA LEY- DAÑOS PERSONALES, INCLUSO SI ACTIVISION O UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DE ACTIVISION HA SIDO AVISADO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS O PÉRDIDAS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO ACEPTAN LA EXCLUSIÓN DE RESPONSABILIDADES POR DAÑOS SECUNDARIOS O CONSECUENCIALES, POR LO ES POSIBLE QUE ESTAS EXCLUSIONES NO LE AFECTEN.

USTED RECONOCE QUE LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES DERIVADA DE CUALQUIER TIPO DE RECLAMACIÓN LEGAL (CONTRACTUAL, POR AGRAVIOS, ETC.) NUNCA EXCEDERÁ LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ INICIALMENTE POR EL SOFTWARE. USTED ACCEDE A RENUNCIAR A CUALQUIER DESAGRAVIO EQUITATIVO, INCLUYENDO -DE FORMA NO EXHAUSTIVA- CUALQUIER AGRAVIO JUDICIAL, PARA HACER CUMPLIR ESTAS CONDICIONES. LAS PARTES RECONOCEN LAS LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD EN ESTA U OTRA CLÁUSULA DE ESTE ACUERDO Y QUE EL REPARTO DE RIESGOS ES PARTE ESENCIAL DEL ACUERDO ENTRE LAS PARTES Y, DE NO SER ASÍ, ACTIVISION NO PARTICIPARÍA EN DICHO ACUERDO. EL CÁLCULO DE PRECIOS DE ACTIVISION REFLEJA DICHO REPARTO DE RIESGOS Y LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES AQUÍ EXPLICADA.

ESTA GARANTÍA LE OFRECE UNOS DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, QUE PUEDEN SER DISTINTOS A LOS QUE ESTABLEZCAN LAS LEYES DE SU JURISDICCIÓN.

Reglas que rigen los nuevos niveles: Activision no está obligado a incluir elementos nuevos en el software de creación de niveles. Si Activision considera conveniente incluir dichos elementos, se aplicará lo siguiente: "Nuevos niveles" son datos que modificarán, añadirán o substituirán los datos del software; por tanto modificarán, añadirán o reemplazarán los niveles ofrecidos por Activision en el software, y también pueden incluir partidas guardadas y escenarios creados usando las opciones de la escaramuza del software. Los nuevos niveles pueden entregarse posteriormente o permitir acceder a ellos por medio de una actualización electrónica. Si Activision decide, bajo su cuenta y riesgo, permitir el acceso a nuevos niveles, estarán sometidos a los términos y condiciones de este acuerdo y a las siguientes condiciones adicionales:

(1) Los nuevos niveles funcionarán únicamente si se usan en combinación con la versión comercial del software, y puede que no funcionen con versiones demo o del fabricante del equipo original (generalmente conocidas como "OEM") de este software. Los nuevos niveles pueden no funcionar como un producto independiente.

(2) Los nuevos niveles no podrán modificar ningún archivo COM, EXE, DLL o cualquier otro tipo de archivo ejecutable.

(3) Los nuevos niveles no deberán contener ningún material ilegal, escandaloso, ilícito, difamatorio, calumnioso o inaceptable (de acuerdo con el criterio exclusivo de Activision), o cualquier material que viole derechos de marcas registradas, copyright, obras protegidas, publicidad, derechos de propiedad o cualquier otro derecho de cualquier tercera parte o de Activision.

(4) Los nuevos niveles no podrán incluir efectos de sonido o archivos de música (en su totalidad o parcialmente) de Activision o sus licenciadores.

(5) Los nuevos niveles deberán incluir la siguiente información en todas las descripciones de archivo, en línea y comentarios del código del nuevo nivel (si se añade código nuevo): (a) nombre, dirección postal y electrónica de los creadores del nivel y (b) la siguiente descarga de responsabilidades: "ESTE NIVEL NO HA SIDO CREADO, DISTRIBUIDO O APOYADO POR ACTIVISION Y SUS LICENCIADORES. PARTES TM & (C) LUCASARTS, UNA DIVISIÓN DE LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD."

(6) Los nuevos niveles no podrán venderse, intercambiarse o distribuirse con otro producto por el que se cobre dinero (con la excepción de los costes secundarios por el tiempo de conexión en línea); deberán distribuirse siempre de forma gratuita.

(7) Al distribuir o permitir la distribución de nuevos niveles, todos los creadores o dueños de marcas comerciales, derechos de copyright o cualquier otro derecho, título o interés: (a) garantizan a Activision y sus licenciadores un derecho irrevocable, perpetuo, libre de royalties y sublicenciable a distribuir y explotar el nuevo nivel de cualquier forma y medio (conocido o por inventar actualmente), a crear y distribuir en cualquier forma y medio (conocido o por inventar actualmente) trabajos derivados de dicho nuevo nivel, y a cobrar por la distribución del nuevo nivel o de su trabajo derivado, sin obligación de informar a los creadores o dueños del nuevo nivel, y (b) renuncian a y acuerdan no reclamar ninguno de sus derechos morales -incluyendo, de forma no exhaustiva, derechos de paternidad, atribución, integridad y participación- en medio alguno, y autorizan a Activision o sus licenciadores a publicar y explotar los nuevos niveles (incluyendo partes de éstos o trabajos derivados de estos) bajo su cuenta y riesgo, sin atribuirse ninguno de los derechos antes mencionados o identificarse en relación a ellos.

Activision podrá revocar su derecho o permiso a usar, distribuir o crear nuevos niveles en cualquier momento y bajo su cuenta y riesgo.

LOS NUEVOS NIVELES Y CUALQUIER DOCUMENTACIÓN QUE LOS ACOMPAÑE SE OFRECERÁN EN UNA BASE "TAL CUAL". ACTIVISION NO OFRECERÁ NINGÚN TIPO DE SERVICIO TÉCNICO PARA DICHOS NUEVOS NIVELES.

Tanto este juego como su manual son obras de ficción. Todos los personajes, hechos, localizaciones, logotipos y entidades del juego son ficticios. Cualquier parecido con personas reales (vivas o muertas) o hechos reales es pura coincidencia.

Activision Spain, SA - C/ Anabel Segura, 7, 2C - 28108 Alcobendas (Madrid)

LUCASARTS™

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

1. La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
2. La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
3. La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
4. La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
5. Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsal.es**

FAP
cine.video.tv



LucasArts Entertainment Company LLC.

www.lucasarts.com